ÉDITION DE SCÉNARIOS

(traduit des leçons publiées par Matt ZIMMITTI, junior designer chez *Tilted Mill*, sur le forum officiel du jeu, et mis en ligne avec son aimable autorisation.)

Leçon 6

Nous avons presque terminé, chers amis. Nous disposons déjà d'un scénario fonctionnel, même en ayant fait quelques impasses, mais nous les traiterons bientôt. Avant tout, il nous faut ajouter quelques activités militaires pour corser les choses. Nous allons également commencer à jouer avec des déclencheurs et de cette manière nous rendrons le niveau monde un peu plus dynamique... En outre, je suppose que vous avez lu les pages 8 à 10 du manuel de l'éditeur (*Editor.doc* ou *.rtf* sur votre PC) Commençons.

C'est une grosse et importante leçon. Imprimez-la pour l'avoir sous la main.

1. - Les bases d'un site militaire.

Les sites militaires n'ont que peu de différences avec les sites commerciaux. Nous allons créer un «*D. Fort ennemi* » (c'est le nom du graphisme, trouvez vous-même un nom) qui sera révélé quand le joueur explorera le cours supérieur du Nil, au sud. Dans ce scénario l'armée sera facultative, aussi ce premier emplacement n'enverra pas de pillards. Si le joueur décide d'attaquer les pillards, alors les choses deviendront plus intéressantes une fois qu'il l'aura fait. Voici ce que j'ai fait après avoir cliqué «*Nouveau site d'activation* ».

- [C] « Catégorie du site / Site ennemi »
- [C] « Catégorie de coût / Citoyens »
- [A] « Type de coût / Coût de désactivation »
- [A] « Ressources / lancier »
- [A] « *Coût* » tapez : 10 puis «*Ajouter* »

J'ajoute ensuite au coût de désactivation 10 archers et 600 unités de nourriture. Remplissez les textes et étiquettes de la même façon que pour un site commercial. Placez-le ou déplacez-le sur la carte, décochez «*Visible* » et «*Actif* », tout est dit. Assurez-vous de régler le site "*Exploration du Nil supérieur*" (à créer, vous savez comment faire) pour qu'il révèle le nouveau site de pillards.

Ce tout nouveau site requiert donc 10 lanciers, 10 archers et 600 unités de nourriture pour être désactivé. Bien. Si j'étais un bandit et que quelqu'un "désactive" mon fort, je serais assez fâché. Il va se créer quelques répercussions après la défaite de ce fort, et plusieurs sites vont s'ouvrir.

2. - Pillards (notre premier déclencheur !)

Je reviens et je crée un autre site militaire appelé "Pillards du désert". Je choisi le « *Graphisme* » nommé «*D. Camp ennemi* » et je coche la case «*Faire apparaître les pillards* ». Je crois l'avoir déjà mentionné ici, mais je le répète : cocher la case «*Faire apparaître...* » n'envoie pas les pillards, elle change simplement l'icône sur la carte du monde, pour indiquer au joueur d'où vient la menace. Il faut programmer un déclencheur pour faire apparaître les pillards. Nous voulons faire en sorte que, si le site "*Pillards du Désert*" est ouvert (c'est la **condition**), il envoie des pillards chaque année (c'est l'**effet**).

2.a. - Cliquez le bouton « *Déclencheurs* » (juste au-dessus du bouton « *Monde* ».

2.b. - Création de la condition.

- Cliquez «*Condition* » puis «*Ajouter* »

- Dans «Type de Condition », choisir «Site dans le monde »

- L'IU indique maintenant « *Détails des conditions Site monde* » en bas à gauche. Choisissez d'abord, dans la première liste déroulante, le nom du site que vous voulez rendre responsable des pillards ("*Pillards du Désert*" dans ce cas-ci) et choisir l'état à vérifier, soit « *Est ouvert* » dans notre cas.

- Maintenant il faut donner un nom explicite à la condition, puis valider par [Entrée]. J'ai nommé la mienne "*Camp des pillards ouvert*".

2.c. - Création de l'effet.

- Cliquez «Effet » puis «Ajouter »

- Dans «Type d'effet », choisir «Joueur »

- On doit voir « Effet joueur » en bas à gauche et trois listes de choix, « Action »,

« Joueur » et « Evénement ».

- Dans «Action », sélectionner «Evénement ».

- Dans «*Joueur* » sélectionnez «*Joueur 1* » (je suis à 99.9978% sûr que c'est ce que vous faites quand on vous le demande).

- Dans «*Evénement* », sélectionnez «*Pillards libyens* ». Il existe d'autres pillards de différentes cultures. Cela ne modifie que le costume des pillards qui entrent sur la carte.

- Une fois de plus, nommez explicitement votre effet. Si vous ne le faites pas, l'éditeur va générer un nom qui ne vous dira rien. Ce n'est pas gênant si vous avez juste deux ou trois "couples" de « *condition / effet / déclencheur* » mais plus tard, si vous n'étiquetez pas correctement toutes ces choses, vous ne parviendrez plus à vous y retrouver.

2.d. - Création du déclencheur (enfin !)

- Cliquez «*Déclench*. » puis «*Ajouter* »

- Assurez-vous que est coché. Si vous le laissez décoché, le scénario commencera avec le déclencheur inactif. Ne faites cela que si vous projetez d'avoir un autre déclencheur pour activer celui-ci.

- Cochez «*Conditions vraies pour* » et entrez 960 dans la case «*secondes* ». L'année de temps de jeu compte 48 semaines et chacune dure 20 secondes (à la vitesse x 1.00) donc 960 secondes font une année.

- Cochez «*En boucle* ». Les déclencheurs en boucle vont continuer à se répéter une fois qu'ils auront été actionnés. Dans notre cas, nous voulons que les pillards se montrent chaque année, et aussi longtemps que le site est ouvert. En utilisant un déclencheur en boucle, c'est réalisé.

- En bas se trouve la zone « *Enoncé déclencheur* », nous choisissons dans la liste déroulante « *Condition 0* » le nom de notre condition (créée en 2.b.), et l'effet qui sera déclenché (créé en 2.c.)

- Enfin, nommons le déclencheur.

Nous avons maintenant un déclencheur qui vérifie si le site "*Pillards du désert*" est ouvert. S'il reste ouvert pendant 960 secondes, il envoie des pillards et recommence à compter pour 960 autres secondes. Combien de pillards ? Quand l'événement se produit, il en apparaît de 3 à 6 au bord de la carte. Si vous voulez des attaques plus agressives, lancez l'événement 'Pillards..." plus souvent. Nous allons le faire avec un autre site plus tard.

3. - Interdépendance des sites.

Les déclencheurs peuvent affecter d'autres sites. Notre site "*Pillards du désert*" n'est pas très puissant, aussi j'ai fait quelque chose pour le réactiver aussi longtemps qu'il est approvisionné. Je crée un autre site militaire appelé "*Camp d'approvisionnement*". C'est un site plus puissant, avec des conditions de désactivations plus importantes. Je vais régler un déclencheur qui ré-ouvre le site "*Pillards du Désert*" tant que le site "*Camp d'approvisionnement*" est ouvert.

3.a. - Créer une condition qui vérifie que le "*Camp d'approvisionnement*" est ouvert (comme pour l'étape 2.b.)

3.b. - Il faut maintenant créer deux effets. Un premier effet qui va ouvrir le site "*Pillards du Désert*" et un second effet qui le rendra visible. Le type d'effet dans les deux cas est «*Site dans le monde* ». Le premier effet indique «*Ouvrir le site* » dans la colonne «*Action* » et le deuxième est «*Afficher le Site* ». Nommez et validez par [Entrée].

3.c. - Passons au déclencheur de cette interdépendance.

- Cliquez «*Déclench*. » puis «*Ajouter* ».

- Cochez « *Déclencheur activé* ».

- Cochez « Conditions vraies pour » et entrez 480 secondes (une demi année).

- Cochez «*En boucle* »

- Dans la partie basse, entrez le nom de la condition qui vérifie l'ouverture du site *"Camp d'approvisionnement"* (créée à l'étape 3.a.)

- En dessous, entrez le premier effet créé en 3.b. (ouvrir le site)

- À la suite de cet effet se trouve une liste de choix qui indique pour l'instant «Fin ». Sélectionnez-y «Et ». Une seconde case d'effet s'ouvre, sélectionnez-y le second effet créé en 3.b. (rendre visible).

- Si vous voulez, vous pouvez ajouter d'autres effets de la même manière. J'ai choisi d'ajouter un effet de type «*Joueur* » contenant «*Evénement / Joueur 1 / Pillards libyens* » (sensiblement le même que celui concocté en 2.c.) et qui envoie de suite un groupe de pillards "pour dire bonjour".

Nota : je suis revenu plus tard pour cocher « *Pas de message ouvert* » pour le site "*Pillards du Désert*", cela empêche l'affichage du message à chaque fois que le site est ré-ouvert.

4. - L'échange (alias "leurre publicitaire", "jeu de coquille", sites composés).

Une technique utilisée régulièrement dans les campagnes implique d'avoir deux versions du même emplacement. Un « *Site ennemi* » est toujours un « *Site ennemi* », mais si vous voulez que le joueur en prenne réellement le contrôle, il faut le remplacer par un « *Propriété gouv*. ». Comment faire cela ? Nous devons permuter « *Site ennemi* » et « *Propriété gouv*. » en utilisant un déclencheur. Voici comment cela fonctionne.

4.a. - J'ai créé un site commercial appelé "*Approvisionnements conquis*". Il importe armures, kopeshes et nourriture. Il exporte de l'or. Il révélera par la suite la ville de Balat, mais chaque chose en son temps... Je l'ai positionné aux mêmes coordonnées « *Pos X / Pos Y* » que le « *Site ennemi* » nommé "*Camp d'approvisionnement*". «*Active* » et « *Visible* » ne sont pas cochés. Le site va juste de se reposer là pendant un moment.

4.b. - J'ai ensuite créé une condition qui vérifie si le "*Camp d'approvisionnement*" « *Est mort* » (j'ai appelé cette condition "*Visible Appro. Conquis*"). C'est fait de la même manière que la condition pour voir si le site « *Est ouvert* ». « *Est mort* » indique que le site a été défait militairement par le joueur. Par conséquent, cette condition s'applique seulement aux sites militaires.

4.c. – Après cela j'ai créé un effet pour rendre visible "*Approvisionnements conquis*". Nous parlons du nouveau site créé en 4.a.

4.d. - Nous devons nous débarrasser du vieux site "*Camp d'approvisionnement*" en créant un effet pour rendre invisible ce site. C'est identique à la méthode employée en 4c.

4.e. - Passons au déclencheur.

- Pensez seulement à cocher sous le nom du déclenche ur la case « *Déclencheur activé* ». Nous voulons que l'échange soit instantané, donc ne pas utiliser « *Conditions vraies pour* ». L'échange se produira également une seule fois donc aucun besoin de cocher « *En boucle* ».

- Sélectionner la condition du paragraphe 4.b.

- Sélectionnez les effets créés en 4.c. « *Et* » 4.d.

Ce déclencheur va maintenant cacher le « *Site ennemi* » "*Camp d'approvisionnement*" et le remplacer sur la carte du jeu par le site « *Propriété gouv*. » appelé "*Approvisionnements conquis*". Cela se fera au moment où le site ennemi sera vaincu militairement. L'échange sera transparent pour le joueur, tant du point de vue aspect que du point de vue méthode.

Cette technique a été employée partout dans la Grande Campagne. Un bon exemple en est les carrières de basalte du niveau « **monde** ». La carrière est réellement en deux sites séparés. Quand vous améliorez le site d'origine, il permute et devient un site entièrement nouveau avec des caractéristiques différentes. C'est du beau boulot.

Êtes-vous toujours avec moi ? Bon. Il y a un sujet de plus que je voudrais aborder dans cette leçon. Pour certains événements déclenchés, vous pouvez souhaiter l'apparition d'un message. Dans *Akhetaten*, on le trouve en plusieurs endroits. Voici comment cela fonctionne.

5. - Messages.

- Dans «Déclencheurs », sélectionnez «Effet »
- « Type d'effet / Media »
- «Action / Envoyer dialogue »
- « *Titre du message* » C'est ce qui apparaîtra en haut de la fenêtre de message.
- « Message » sera le texte de la fenêtre.

- «*Audio (chemin d'accès & extension)* ». Je n'ai jamais utilisé cette fonction. Vous pouvez probablement ajouter vos propres sons et les diffuser avec le message.

- «*Affichage / Importants* » Ce paramètre affiche la grande fenêtre de message au milieu de la zone de jeu. «*Affichage / Standard* » lance le message dans la zone du bas de l'écran.

- « Catégorie / Evénement local ». J'ai toujours utilisé ce réglage.

Une fois que vous avez créé un effet de type « *Media* », vous pouvez l'ajouter avec « *Et* », aux autres effets d'un déclencheur. Quand le déclencheur s'actionnera, il enverra le message.

* * *

Au final j'ai ajouté plus de déclencheurs que ceux listés ci-dessus. Je vous suggère d'aller dans l'éditeur et de regarder les "couples" « déclencheurs / conditions / effets » dans le scénario *Akhetaten*. Il existe maintenant un réseau de relations entre Chypre, le Liban et les marchands du Sinaï. Le site de Balat envoie de multiples groupes de pillards avec un message.

(Scénario Akhetaten.scn, 1123 ko)

Il existe certainement plus de types de déclenche urs, mais cette leçon devrait vous permettre de démarrer. Une fois que vous serez familiarisés avec la syntaxe de l'IU et des déclenche urs, tout sera plus facile. Je suis conscient que cette leçon est lourde à digérer, aussi faites moi savoir si quelque chose est peu clair et j'essayerais d'entrer un peu plus dans le détail.

Dans la prochaine leçon nous peaufinerons ce scénario de manière significative. Des choses comme année de départ, ressources au démarrage, dieu tutélaire et une tonne de textes seront ajoutés.

À bientôt.